
PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN BERBASIS AUDIO VISUAL PADA MATERI SENAM LANTAI SISWA KELAS VII SMP NEGERI B SRIKATON

Yuli Yanti¹, Helvi Darsi², Wawan Syahfutra³.

Program Studi Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi
Fakultas Ekonomi dan Bisnis

e-mail: *1yulianti130796@gmail.com, 2dr.helvidarsi.m.pd@gmail.com,
3putra.awan328@gmail.com.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengembangkan pembelajaran audio visual pada materi senam lantai pada mata pelajaran PJOK di SMP Negeri B Srikaton yang dapat digunakan untuk mendukung pembelajaran. Media pembelajaran yang dibuat ini berupa audio visual untuk mengetahui kualitas audio visual dilihat dari aspek kevalidan dan kepraktisan. Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri B Srikaton. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan yang mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu *Analyze* (Analisis), *Design* (Desain), *Development* (Pengembangan), *Implement* (Implementasi), *Evaluate* (Evaluasi). Instrumen yang digunakan untuk mengetahui kualitas audio visual yang dikembangkan meliputi lembar validasi dan lembar kepraktisan. Lembar validasi diisi oleh para ahli (ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media). Sedangkan lembar kepraktisan diisi oleh siswa pada uji perorangan (uji *one to one*) dan uji kelompok kecil (uji *small group*). Produk penelitian ini berupa audio visual pada materi senam lantai kelas VII SMP Negeri B Srikaton. Hasil penelitian menunjukkan bahwa: (1) kualitas audio visual dilihat dari aspek kevalidan termasuk dalam kategori valid dengan skor rata-rata 3,05 dan (2) kualitas audio visual dilihat dari aspek kepraktisan dikategorikan praktis dengan skor rata-rata 3,27.

Kata kunci : Media Audio Visual, Pembelajaran, Senam Lantai.

ABSTRACT

This study aims to develop audio-visual learning on floor exercise in subjects PJOK at SMP Negeri B Srikaton. Which can be used to support learning. The learning media made is in the form of audio visual to determine the quality of the audio visual seen from the aspects of validity and practicality. This research was conducted at SMP Negeri B Srikaton. This research is a development research that refers to the ADDIE development model, namely Analyze, Design, Development, Implement, Evaluate. The instrument used to measure the quality of the audio visual developed includes a validation sheet and a practicality sheet. The validation sheet is filled in by experts (linguists, material experts, and media experts). While the practicality sheet was filled out by students in individual tests (one to one test) and small group tests (small group test). The product of this research is in the form of audio visuals on the floor exercise material for class VII SMP. The results showed that: (1) the audio visual quality seen from the validity aspect was included in the valid category with an average score of 3.05 and (2) the audio-visual quality seen from the practical aspect is categorized as practical with an average score of 3.27.

Keywords: Audio Visual Media, Learning, Floor Gymnastics

PENDAHULUAN

Secara umum pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan merupakan media untuk mendorong

pertumbuhan fisik, perkembangan psikis, keterampilan motorik, pengetahuan dan penalaran, penghayatan nilai-nilai (sikap, mental,

emosional, sportifitas, spiritual, sosial). Serta pembiasaan pola hidup sehat yang bermuara untuk merangsang pertumbuhan dan perkembangan kualitas fisik dan psikis yang seimbang.

Olahraga merupakan suatu bentuk aktivitas fisik yang dilakukan secara terencana dan terstruktur dimana dalam pelaksanaannya melibatkan gerakan tubuh secara berulang-ulang untuk meningkatkan kebugaran jasmani dan rohani, mengacu pada aktivitas olahraga merupakan upaya seseorang untuk meningkatkan derajat kesehatan, olahraga adalah bentuk aktivitas terencana dan teratur, yang dimana melibatkan gerakan tubuh secara berulang-ulang demi mendapatkan hasil yang baik, dengan tujuan sebagai peningkatan kekuatan fisik tiap manusia, berolahraga adalah salah satu faktor yang paling penting untuk menjaga kekuatan fisik seseorang. Karena berolahraga bukan hanya untuk pencapaian prestasi, melainkan untuk meningkatkan kekuatan fisik dalam tubuh kita inilah salah satu tujuan dalam berolahraga. (Saputra, 2022)

Pelaksanaan pendidikan jasmani harus sesuai dengan tujuan sistem keolahragaan nasional yang tercantum dalam Undang-Undang (UU) RI No 89 Tahun 2005 tentang bahwa sistem pendidikan keolahragaan nasional harus berkaitan dengan olahraga yang memerlukan pengaturan, pendidikan, pelatihan, pembinaan, pengembangan, dan pengawasan. Menurut Muhajir (2017:8) Senam merupakan cabang olahraga yang membutuhkan kelentukan dan koordinasi yang baik antara anggota tubuh. Senam terdiri dari 3 macam, yaitu: senam dasar, senam

ketangkasan dan senam irama. Menurut Hanafi (2013:10) Senam lantai merupakan cabang olahraga yang kurang populer di kalangan masyarakat, sehingga kurang begitu diminati terutama oleh anak-anak sekolah menengah pertama dalam pelajaran pendidikan jasmani olahraga dan kesehatan. Saputra (2023) Senam merupakan olahraga yang dilakukan secara massal, mulai dari tingkat dasar, menengah, atas dan masyarakat umum.

Berdasarkan pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa senam merupakan cabang olahraga yang membutuhkan komponen fisik. Komponen fisik yang paling dominan adalah kelentukan tubuh.

Hasil wawancara kepada guru penjasokes bapak Dr. Suwirman dan bapak Arda Mardiansyah S.Pd. serta peserta didik di lapangan menemukan persepsi bahwa peserta didik memandang mata pelajaran penjasokes terutama materi senam lantai adalah materi yang sulit. Sehingga dalam pelaksanaannya masih banyak peserta didik yang belum dapat melaksanakan guling depan, guling belakang dan kayang secara baik dan benar. Belum efektifnya pembelajaran terlihat ketika peserta didik hanya terpusat terhadap guru dengan penyampaian materi yang lebih banyak secara lisan.

Oleh karena itu, pada penelitian ini peneliti akan mengembangkan media berbasis audio visual pada materi senam lantai dengan materi guling depan, guling belakang dan kayang. Disisi lain semakin canggihnya teknologi sangat membantu untuk pembelajaran disekolah dan juga rata-rata anak yang sekolah di Sekolah Menengah Pertama Negeri B Srikaton mempunyai android atau handphone

sehingga pembelajaran audio visual ini bisa menjadi solusi pembelajaran yang menarik dan menjadi materi yang siswa bisa buka kapanpun dengan hanphone nya.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian dan pengembangan atau yang bisa disebut dengan *Research and development (R&D)* metode penelitian dan pengembangan terdapat beberapa jenis model pengembangan yang dapat digunakan.

Model yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pengembangan model penelitian pengembangan *ADDIE (Analyze, Design, Development, Implementation, And Evaluation)*. Digunakan untuk pengembangan bahan ajar dan model *desain* pembelajaran sistematis.

Hamzah (2019). Model penelitian pengembangan ini terdiri atas lima langkah, yaitu: *Analyze* (Analisis), *Design* (perancangan), *Development* (pengembangan), *Implementation* (implementasi), *Evaluation* (evaluasi).

Penelitian ini menggunakan beberapa instrumen yang dapat mendukung penelitian untuk mendapatkan data atau informasi. Instrument yang digunakan berupa wawancara, angket, dan *Walkthrough*.

Menghitung skor rata-rata dari seluruh aspek (aspek psikomotor) yang dinilai dengan rumus sebagai berikut:

$$\bar{x} = \frac{\sum_{i=1}^n x_i}{n}$$

(Norsanty & Chairani, 2016)

Keterangan:

\bar{x} = skor rata-rata seluruh aspek bahan ajar

$\sum x_i$ = jumlah skor seluruh aspek

n = banyaknya butir pertanyaan

Mengubah skor rata-rata seluruh aspek menjadi nilai kualitatif yang sesuai dengan kriteria penilaian seperti yang telah dijabarkan dalam table 3.1 berikut:

Tabel 3.1

Pedoman Pengubahan rerata Skor Menjadi Data Kualitatif

Interval Rerata Skor	Kategori
$X > 3,4$	Sangat Valid
$2,8 < X \leq 3,4$	Valid
$2,2 < X \leq 2,8$	Cukup Valid
$1,6 < X \leq 2,2$	Kurang Valid
$X \leq 1,6$	Sangat Kurang Valid

Sumber: Adaptasi Widoyoko, 2013

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Validitas Audio Visual Para Ahli diperoleh data Audio Visual yang dihasilkan selanjutnya divalidasi oleh tiga dosen ahli dari Universitas PGRI Silampari yaitu Ibu Dr. Rusmana Dewi, M.Pd sebagai ahli bahasa, Bapak Muhammad Supriyadi, M.Pd sebagai ahli materi, dan Bapak Dodik Mulyono, M.Pd sebagai ahli media.

Selain itu, dalam validasi ini validator memberi komentar dan saran untuk perbaikan Audio Visual. Selanjutnya hasil penilaian dan saran digunakan untuk revisi Audio Visual.

1. Validasi Ahli bahasa

Validasi dalam pengembangan Audio Visual yang dimaksud untuk mendapatkan data berupa penilaian, komentar dan saran terhadap ketepatan dan kesesuaian bahasa yang

digunakan. Validator bahasa oleh Ibu Dr. Rusmana Dewi, M.Pd. Angket validasi bahasa terdiri dari 14 butir pernyataan yang terbagi menjadi 5 indikator penilaian yang dapat dipilih kriterianya sebagai penilaian Audio Visual. Adapun saran yang diberikan oleh validator bahasa, yaitu perbaiki beberapa kalimat dan kata yang salah pengetikan. Skor rata-rata penilaian ahli bahasa dapat dilihat pada tabel 4.1.

Tabel 4.1
Hasil Validasi Bahasa

No	Indikator	Jumlah Butir Pertanyaan	Skor yang diperoleh
1	Lugas	3	9
2	Komunikatif	1	3
3	Dialog dan interaktif	1	3
4	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	3	9
5	Kesesuaian dengan kaidah bahasa	6	18
Jumlah		14	42
Skor Rata-rata (\bar{x})		3,0	
Kategori		Valid	

2. Validasi Ahli Materi

Ahli materi yaitu Bapak Muhammad Supriyadi, M.Pd melakukan evaluasi dari komponen kelayakan isi, materi senam lantai. Angket validasi materi terdiri dari 14 butir pernyataan yang terbagi menjadi 3 indikator penilaian yang dapat dipilih kriterianya sebagai penilaian Audio Visual.

Untuk mengetahui kategori penilaian ahli materi terhadap Audio Visual, dapat dilihat pada tabel 4.2 tentang hasil validasi ahli materi.

Tabel 4.2
Hasil Validasi Materi

No	Indikator	Jumlah butir pertanyaan	Skor yang diperoleh
1	Kesesuaian materi dengan KD	9	27
2	Keakuratan materi	2	7
3	Kesesuaian dengan perkembangan peserta didik	3	9
Jumlah		14	43
Skor Rata-rata (\bar{x})		3,07	
Kategori		Valid	

Dari hasil perhitungan angket, diketahui skor rata-rata penilaian ahli materi sebesar 3,07. Dengan demikian, hasil penilaian ahli materi termasuk dalam kategori **Valid**

3. Validasi Ahli Media

Validator ahli media dilakukan oleh Bapak Dodik Mulyono, M.Pd. penilaian terhadap tampilan atau desain Audio Visual yang dikembangkan secara menyeluruh. Angket validasi media terdiri dari 11 butir pernyataan yang terbagi menjadi 3 indikator penilaian yang dapat dipilih kriterianya sebagai penilaian Audio

Visual.Skor rata-rata yang didapatkan dari validator ahli media adalah sebesar 3,09 menunjukkan bahwa Audio Visual dikategorikan **Valid**.

Tabel 4.3
Hasil Validasi Ahli Media

No	Indikator	Jumlah Butir Pertanyaan	Skor yang diperoleh
1	Penyajian video	5	15
2	Prosedur pengembangan media belajar	4	13
3	Kemanfaatan	2	6
Jumlah		11	34
Skor Rata-rata (\bar{x})		3,09	
Kategori		Valid	

Berdasarkan keseluruhan penilaian kevalidan Audio Visual dari tiga orang ahli yaitu ahli bahasa, ahli materi, dan ahli media terhadap Audio Visual sudah diuraikan diatas menunjukkan bahwa Audio Visual yang dikembangkan dikategorikan valid dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 3.02.

Skor yang diperoleh dari keseluruhan komponen adalah 3,05, dengan perhitungan skor rata-rata diperoleh.

$$\text{Skor rata-rata } (\bar{x}) = \frac{\sum}{n} = \frac{119}{39} = 3,05$$

Dari skor rata-rata diatas dapat disimpulkan bahwa hasil dari seluruh komponen tersebut termasuk dalam kategori **Valid** dengan skor rata-rata keseluruhan sebesar 3,05 dengan skor maksimal 4,00.

Tabel 4.4
Hasil Analisis Angket kepraktisan Siswa

No	Pernyataan	Jumlah Siswa	Skor yang diperoleh
1	Tulisan pada video pembelajaran senam lantai dapat dibaca dengan jelas	9	30
2	Tampilan pada video pembelajaran senam audio visual menarik	9	29
3	Warna pada media pada video pembelajaran senam jelas	9	30
4	Gambar pada video pembelajaran senam visual jelas dan mudah dipahami	9	28
5	Penggunaan media pembelajaran berbasis video dapat membuat saya lebih aktif mengikuti kegiatan pembelajaran.	9	30
6	Media pembelajaran berbasis video dapat membuat saya lebih semangat mengikuti kegiatan pembelajaran	9	31
7	Penggunaan media pembelajaran berbasis videomemudahkan saya dalam memahami materi yang disampaikan.	9	30
8	Bahasa yang digunakan mudah	9	32

dipahami			
9	Suarapada video pembelajaran senam lantai jelas	9	29
10	Media pembelajaran berbasis video pembelajaran senammudah digunakan	9	30
11	Contoh gerakan senam lantai dalam video memudahkan saya melakukan / mempraktekan gerakan senam yang benar.	9	30
Jumlah		99	329
Skor Rata-rata (\bar{x})		3,32	
Kategori		Praktis	

Berdasarkan hasil analisis angket kepraktisan siswa pada table 4.4, diperoleh skor rata-rata sebesar 3,32. Dengan demikian hasil penilaian angket kepraktisan siswa terhadap audio visual yang dikembangkan dikategorikan Praktis.

B. PEMBAHASAN

Pada tahap pengembangan audio visual peneliti telah membuat draf materi dan layout audio visual yang dikembangkan.audio visual disusun menggunakan bahasa indonesia, audio visual disusun dengan menggunakan bantuan program *Wondershare Flimora*, disusun berdasarkan materi senam lantai yang ada di sekolah. Materi yang diajarkan disekolah diantaranya Gerakan roll depan dan roll belakang, lompat harimau, lompat kangkang, Gerakan kayang, sikap lilin dan meroda.

Menurut Sugiyono (2017) Validasi audio visual dilakukan untuk

mengetahui kevalidan audio visual dilihat dari komponen kelayakan materi, kelayakan bahasa dan kelayakan media. Sedangkan Menurut Widoyoko (2009) dikatakan valid dan praktis apabila rata-rata nilai $2,8 < x \leq 3,4$.

Berdasarkan hasil analisis penilaian kevalidan audio visual oleh para ahli mendapatkan skor rata-rata sebesar 3,02 yang dikategorikan Valid dan layak untuk diuji cobakan dengan beberapa revisi. Setelah dinyatakan valid kemudian audio visual diuji cobakan terhadap uji coba perorangan (*one to one*) yang terdiri dari 3 siswa yang memiliki kemampuan heterogen untuk mengetahui respon siswa terhadap audio visual hasilnya mendapatkan respon yang positif dengan memperoleh skor rata-rata sebesar 3,36 yang termasuk dalam kategori praktis sehingga audio visual bisa diterapkan ke kelompok kecil (*small group*) di SMP Negeri B Srikaton yang melibatkan 6 siswa kelas.

Jadi berdasarkan hasil penilaian kepraktisan audio visual dengan menggunakan angket kepraktisan siswa menunjukkan skor rata-rata sebesar 3,36 dengan kategori praktis.

Berdasarkan uraian diatas, dapat disimpulkan bahwa kualitas audio visual pada materi senam lantai Kelas VII SMP Negeri B Srikaton ditinjau dari aspek kevalidan dan kepraktisan dapat dikategorikan **valid** dan **praktis**.

KESIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian pengembangan media berbasi audio visual pada materi senam lantai kelas VII SMP Negeri B Srikaton Tahun Ajaran 2022, dapat diperoleh kesimpulan bahwa media berbasis

audio visual senam lantai dikembangkan menggunakan model ADDIE.

Penelitian pengembangan ini menghasilkan 4 tahapan audio visual pada materi senam lantai. Penelitian ini dilakukan dengan mengacu pada model pengembangan ADDIE, yaitu: 1. *Analysis*, 2. *Design*, 3. *Development*, 4. *Implementation*, 5. *Evaluation*.

Kevalidan audio visual yang dikembangkan dikategorikan "valid" dengan skor rata-rata 3,02 ditentukan berdasarkan penilaian audio visual oleh 3 dosen ahli dengan skor maksimal 4,00.

Kepraktisan audio visual siswa menunjukkan kriteria "Praktis" dengan rata-rata skor sebesar 3,32 ditentukan berdasarkan hasil respon siswa terhadap audio visual. audio visual yang dikembangkan dapat dikategorikan praktis.

DAFTAR PUSTAKA

Alben, A. S. C., Mardius, A., & Ilham, I. (2022). Pengaruh Model Pembelajaran Outdoor Education Terhadap Keterampilan Motorik. *Jurnal Muara Olahraga*, 5(1), 47-53.

Muhajir. (2017). *Pendidikan Jasmani, Olahraga, dan Kesehatan*. Jakarta: Pusat Kurikulum dan Perbukuan, Balitbang, Kemdikbud.

Hamzah, A. (2019). *Metode Penelitian dan Pengembangan*. Malang: Literasi Nusantara.

Norsanty, U. O., & Chairani, Z. (2016). Pengembangan Lembar Kerja Siswa (LKS) Materi Lingkaran Berbasis Pembelajaran Guided Discovery Untuk Siswa SMP

Kelas VIII. *Jurnal Pendidikan Matematika*, 2 (1), 12-23.

Widoyoko, E. P. S. (2013). *Evaluasi Program Pembelajaran*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar

Saputra, D. R., & Susanti, D. T. (2023). Pengaruh Senam Sehat Anak Indonesiaterhadap Kebugaran Jasmani Siswa Kelas V Sdn 131/li Skb Kabupaten Bungo Provinsi Jambi. *Jurnal Muara Olahraga*, 5(2), 54-66.

Saputra, D. I. M., Saputra, D. R., & Subhanadri, S. (2022). Pengaruh Latihan Dribbling Zig-Zag Dan Slalom Dribble Terhadap Keterampilan Dribbling Pemain Ssb Putra Lintas Bungo Usia 10-12 Tahun. *Jurnal Muara Olahraga*, 5(1), 33-46.

Sugiyono. *Metode Penelitian Pendidikan Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Cet. XX; Bandung: Alfabeta, 2013.

Hanafi, H. (2013). *Profesionalisme Guru Dalam Pengelolaan Kegiatan Pembelajaran*. Sleman: Citra pres.